

**HUBUNGAN FREKUENSI BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA KELAS XI IPA DAN XI IPS
DI SMA MUHAMMADIYAH 7
YOGYAKARTA**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Keperawatan
Pada Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan
di Universitas 'Aisyiyah
Yogyakarta



Disusun oleh:
WINDI YULI UTAMI FERONIKA ANA FITROTUNNISA
201210201013

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIAH
YOGYAKARTA
2017**

HALAMAN PENGESAHAN

**HUBUNGAN FREKUENSI BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU
AGRESIF PADA REMAJA KELAS XI IPA DAN XI IPS
DI SMA MUHAMMADIYAH 7
YOGYAKARTA**

NASKAH PUBLIKASI

Disusun oleh:

WINDI YULI UTAMI FERONIKA ANA FITROTUNNISA
201210201013

Telah Disetujui oleh Pembimbing

Pada Tanggal
25 Juli 2017



Pembimbing

Ns. Kustiningsih., M. Kep., Sp. Kep., An.



HUBUNGAN FREKUENSI BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA KELAS XI IPA DAN XI IPS DI SMA MUHAMMADIYAH 7 YOGYAKARTA¹

Windi Yuli Utami Feronika Ana Fitrotunnisa², Kustiningsih³
Email: windiyuliutamiferonika@gmail.com

INTISARI

Latar Belakang: Masa remaja merupakan masa dimana seseorang sedang mengalami perubahan di dalam diri yang dapat disebut masa krisis, disebut masa krisis karena remaja akan menginjak ke masa dewasa. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja mengalami banyak pengaruh-pengaruh dari luar yang menyebabkan remaja terbawa pengaruh oleh lingkungan tersebut. Remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptive, seperti contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan juga diri sendiri.

Tujuan Penelitian: Diketuinya hubungan frekuensi bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

Metode penelitian: Penelitian ini menggunakan metode pendekatan waktu *cross-sectional* dan analisa data menggunakan teknik uji korelasi *Kendall's Tau*. Jumlah sampel 144 orang. Teknik sampling dilakukan dengan metode *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner.

Hasil penelitian: Hasil uji *kendall's tau* nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,066 ($0,066 > 0,05$). Frekuensi bermain *game online* tinggi 11%, sedang 9%, rendah 79%. Dan frekuensi perilaku agresif tinggi 7%, sedang 29,9%, rendah 69,4%.

Simpulan: Tidak ada hubungan frekuensi bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

Saran: Remaja diharapkan melakukan kegiatan positif, membatasi dan mengendalikan diri agar tidak terjadi kecanduan dalam bermain *game online* sehingga tidak mengganggu waktu dalam belajar dan dapat lebih banyak bersosialisasi dengan teman, orang tua serta keluarga.

Kata kunci : Frekuensi bermain *game online*, perilaku agresif, remaja
Kepustakaan : 21 buku (2007-2015), 21 jurnal, 3 skripsi
Jumlah halaman : xii, 78 halaman, 11 tabel, 10 lampiran

¹Judul Skripsi

²Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

³Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

THE CORELATION BETWEEN FREQUENCIES OF PLAYING GAME ONLINE AND AGGRESSIVE BEHAVIOR ON GRADE XI SCIENCE CLASS AND XI SOCIAL CLASS TEENAGERS AT MUHAMMADIYAH 7 YOGYAKARTA SENIOR HIGH SCHOOL¹

Windi Yuli Utami Feronika Ana Fitrotunnisa², Kustiningsih³

ABSTRACT

Background: Teenager period is the time when people are experiencing self change that can be called as critical period since teenagers will have transition time from teenagers to adults. During puberty period or pre adult period or pre adult period, teenagers experience lot of influences from the environment that will influences from them. Teenagers experience who cannot adapt with interchangeable environments will commit to maladaptive behavior for example is aggressive behavior for example is aggressive behavior that can harm others and herself/himself.

Objective: The study aims to investigate the correlation between frequencies of playing game online and aggressive behavior on teenagers of grade XI Science Class and XI Social at Muhammadiyah 7 Yogyakarta Senior High School.

Method: The study employed cross sectional time approach, and data analysis used Kendall's tau correlation test. The samples were 144 respondents. Sampling technique was done by simple random sampling method. The instrument of the study was questionnaire.

Result: The result of Kendall's Tau test obtained Asymp. Sig. (2 tallied) 0.066 ($0.066 > 0.05$). Frequencies of playing game online got high 11%, moderate 29.9%, and low 69.4%.

Conclusion: The teenagers are expected to do positive activities and to limit and control themselves due to avoiding playing game online addiction, so it will not disturb their study time and will be able to socialize with friends, parents, and families.

Keywords : Frequency of playing game online, Aggressive behavior, Teenagers

References : 21 books (2007-2015), 21 journals, 6 articles, 3 theses

Page numbers : xii, 78 pages, 11 tables, 10 appendices

¹Research Title

²Student of Nursing Program, Faculty of Health Sciences, 'Aisyiyah University of Yogyakarta

³Lecture of Health Sciences Faculty, 'Aisyiyah University of Yogyakarta

PENDAHULUAN

Remaja usia 12 sampai 20 tahun sedang berada pada proses mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, perubahan psikososial yang belum mencapai tahap kematangan mental dan sosial sehingga remaja harus menghadapi tekanan-tekanan emosi dan sosial yang saling bertentangan. Usia 12 sampai 20 tahun merupakan menjelang masa dewasa muda (Tarwoto, 2010).

Masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja mengalami banyak pengaruh-pengaruh dari luar yang menyebabkan remaja terbawa pengaruh oleh lingkungan. Remaja yang tidak bisa beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptive. Contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan juga diri sendiri (Santrock, 2017). Merupakan suatu luapan emosi sebagai reaksi terhadap kegagalan individu yang ditampilkan dalam pengrusakan terhadap manusia atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku (non verbal) (Sudrajat, 2011, dalam Trisnawati dkk, 2014). Bentuk-bentuk dari perilaku agresif antara lain penganiayaan, penyiksaan, tawuran, bahkan sampai menghilangkan nyawa (Sarwono & Meinarno, 2009).

Menurut data dari Polres Yogyakarta (2011) terjadi Sembilan kasus kekerasan yang dilakukan oleh pelajar (BPS, 2010). Munculnya remaja SMA yang melakukan kekerasan karena sering bermain *game online* bertemakan kekerasan (Panjaitan, 2014). Menurut Tridhonanto (2011) seorang anak yang sangat maniak bermain *game* dengan intensitas tertentu dapat menimbulkan dampak psikologis sebuah ilusi yakni tidak dapat membedakan mana perilaku

yang benar atau sesuai dengan norma kehidupan nyata, anak akan terbayang perilaku tokoh tersebut, *game* akan membentuk pola pikir perilaku menyimpang, baik disadari maupun tidak disadari. *Game* yang bertemakan kekerasan akan berpengaruh terhadap pandangan kekerasan di kehidupan nyata, sehingga jika dimainkan dalam jangka panjang akan mengikis pandangan norma dan memotivasi untuk melakukan tindakan kekerasan di kehidupan nyata.

Game online dapat berdampak sangat serius terutama pada perkembangan atau psikis seseorang. *Game* kekerasan dapat meningkatkan pikiran agresif, perasaan marah, dan perilaku agresif. Penggunaan waktu yang dominan dalam sehari akan menyisakan waktu yang sedikit untuk beraktifitas, seperti makan, minum, belajar bahkan berinteraksi dengan orang lain Anderson (2010). Pemain *game online* dapat dikelompokkan menjadi 2 kategori yaitu *light viewer* (pemain *game* ringan dalam arti pemain *game* melakukan permainan *game online* sekitar 2 jam per hari) dan *heavy viewer* (pemain *game online* berat) bermain *game online* dengan waktu sekitar 4 jam per hari atau lebih (Steve kelder dkk, 2002 dalam Trisnawati, E, 2010).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis dengan wawancara dan observasi dengan siswa siswi kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta pada bulan April 2016 diketahui terdapat beberapa anak yang kurang hormat terhadap guru dan sering menjahili teman sendiri, perilaku agresif ini dilakukan oleh remaja setiap harinya. Remaja hampir setiap hari ada yang berperilaku agresif baik itu secara verbal ataupun secara fisik seperti memukul, menendang, meninju, mengejek dan sebagainya. Adapun upaya pihak sekolah

dalam menghadapi remaja yang berperilaku agresif dengan menerapkan peraturan tata tertib sekolah yang menyatakan bahwa jika siswa merusak benda milik sekolah atau melakukan tindakan yang melanggar tata tertib sekolah akan mendapatkan skor dari guru BP dan jika melewati batas akan mendapatkan sanksi berupa panggilan kepada orangtua atau wali siswa, sehingga siswa dapat lebih mengontrol perilakunya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan frekuensi bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah non-eksperimen. Rancangan pada penelitian ini menggunakan rancangan korelasi yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk mengukur tingkat hubungan dua variable atau lebih (Arikunto, 2013). Metode penelitian ini *cross sectional*, mengenai hubungan frekuensi bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

HASIL PENELITIAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta yang beralamat di Jl. Kapten Piere Tendean Wirobrajan, kota Yogyakarta, DIY.

Sampel penelitian ini adalah murid kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta mendapatkan ijin operasional sejak tahun 1983 berdasar SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.0473/0/1983. SMA Muhammadiyah 7 memiliki gedung sendiri yang terdiri dari dua unit gedung, 24 Ruang kelas (Dilengkapi dengan LCD), dua ruang kantor khusus para staff, ruang kepala sekolah, jumlah murid SMA Muhammadiyah 7 pada tahun ajaran 2016-2017 berjumlah 202 siswa. Fasilitas yang terdapat di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta yang digunakan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler diantaranya pendidikan pramuka (wajib bagi kelas X), Paduan Suara (Wibhakta Bahana Suara), Ambalan (Pramuka), Majalah Sekolah (Bratarata), Peleton Inti (Kartika), Bulutangkis, KIR, Rohani Islam (Rohis) Adz Dzikri, Batik, Futsal, Basket, Badminton, Voli, Taekwondo, Teknik Seni Baca Al-Qur'an, Tenis Meja, Bahasa Jepang, Fotografi, Desain Komunikasi Visual, Musik, Debat Bahasa Inggris, dan Sinematografi.

Gambaran umum responden penelitian

Berdasarkan dari hasil penelitian diperoleh dari sample penelitian dapat dideskripsikan karakteristik pada data penelitian dengan menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia pada Remaja Kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta

No	Karakteristik Responden	Jumlah	Presentase (%)
1	Jenis Kelamin		
	Laki-Laki	97	67.4
	Perempuan	47	32.6
	Total	144	100
2	Usia		
	15 Tahun	3	2.1
	16 Tahun	63	43.8
	17 Tahun	69	47.9
	18 Tahun	9	6.3
	Total	144	100

Sumber: data primer 2017

Berdasarkan dari tabel 1 dapat menjelaskan bahwa responden yang berjenis kelamin laki-laki ada 97 siswa (67,4%) dan responden perempuan ada 47 siswi (32,6%). Sedangkan berdasarkan kategori usia diperoleh data yang paling banyak adalah usia 17 tahun

sebanyak 69 siswa (47,9%) dan usia paling sedikit adalah remaja usia 15 tahun sebanyak 3 siswa (2,1%). Hal ini di dukul oleh penelitian Baskoro (2015) bahwa dalam hal demografi pemain *game online* 70% pemain *game online* berusia 13-17 tahun.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Jawaban Terhadap Kuesioner Frekuensi Bermain *Game Online* pada remaja di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

No	Pertanyaan	Pertimbangan							
		Selalu		Sering		Kadang-kadang		Tidak pernah	
		F	%	f	%	F	%	f	%
1.	Saya termasuk orang yang suka bermain game?	16	11,1	33	22,9	86	59,7	9	6,3
2.	Saya bolos sekolah untuk bermain game online di tempat yang tersedia fasilitas game?	3	2,1	4	2,8	19	13,2	118	81,9
3.	Sewaktu/sehabis pulang sekolah saya langsung ke warung internet yang menyediakan game online?	3	2,1	2	1,4	27	18,8	112	77,8
4.	Waktu yang di gunakan saya untuk bermain game online sehabis pulang sekolah	14	9,7	15	10,4	28	19,4	87	60,4
5.	Di sore hari atau setelah tidur siang saya suka bermain game online di rumah maupun di warung internet	9	6,3	3	2,1	44	30,6	88	61,1
6.	Waktu yang di gunakan saya untuk bermain game online di sore hari atau sehabis tidur siang	5	3,5	23	16,0	25	17,4	91	63,2
7.	Dimalam hari saya juga bermain game online di rumah maupun di warung internet	4	2,8	10	6,9	46	31,9	84	58,3
8.	Waktu yang di gunakan untuk bermain game online di malam hari	6	4,2	21	14,6	28	19,4	89	61,8
9.	Saya selalu menggunakan waktu luang/kosong untuk bermain game online	5	3,5	19	13,2	65	45,1	55	38,2
10.	Waktu libur sekolah, berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain game online di pagi hari ?	22	15,3	20	13,9	30	20,8	72	50,0
11.	Waktu libur sekolah, berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain game online di siang hari?	6	4,2	28	19,4	30	20,8	80	55,6
12.	Waktu libur sekolah, berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain game online di malam hari?	15	10,4	16	11,1	31	21,5	82	56,9
13.	Saya lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain game online daripada kumpul dengan teman?	9	6,3	15	10,4	28	19,4	92	63,9
14.	Saya lebih senang bermain game online dari pada untuk istirahat/tidur?	5	3,5	10	6,9	36	25,0	93	64,6

Sumber: data primer diolah, 2017

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi jawaban kuesioner frekuensi bermain *game online*, untuk hasil jawaban indikator kegemaran bermain *game online* terdiri atas item pertanyaan nomor 1, 2, 13, 14. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 2 sebanyak 118 siswa (81,9%). Indikator kebiasaan bermain *game*

online terdiri atas item pertanyaan nomor 3, 5, 7, 9. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 5 sebanyak 88 siswa (61,1%). Indikator waktu yang digunakan untuk bermain *game online* terdiri atas item pertanyaan nomor 4, 6, 8, 10, 11, 12. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 12 sebanyak 92 siswa (63,9%).

Tabel 3 Disribusi Frekuensi Bermain *Game Online* pada Remaja Kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
Tinggi	16	11
Sedang	13	9
Rendah	115	79
Total	144	100

Sumber: data primer diolah, 2017

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa data variabel frekuensi bermain *game online* remaja di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, menunjukkan bahwa frekuensi bermain *game online* terbanyak adalah kategori rendah sebanyak 115 siswa (79%), kategori tinggi sebanyak 16 siswa (11%) dan kategori frekuensi bermain *game*

online paling sedikit adalah kategori sedang sebanyak 13 siswa (9%). Hal ini karena ada beberapa faktor penyebab yaitu ada siswa yang bermain *game online* bukan bertema kekerasan contoh *fruits bomb*, *angry birds*, dan terdapat siswa yang bermain *game* < 2 jam/ per hari.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Jawaban Kuesioner Perilaku Agresif pada Remaja SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

No	Pertanyaan	Pertimbangan							
		SS		S		TS		STS	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Saat marah saya suka melampiaskannya dengan merusak barang milik sendiri ataupun orang lain.	5	3,5	13	9,0	65	45,1	61	42,4
2	Karena tidak berani melawan sendiri maka saya mengerahkan teman-teman berkelahi saja dendam.	2	1,4	6	4,2	69	47,9	67	46,5
3	Sebagai pelampiasan rasa jengkel saya bentak-bentak saja orang lain.	3	2,1	19	13,2	72	50,0	50	34,7
4	Menyindir-nyindir teman sampai marah memang mengasyikan.	8	5,6	24	16,7	62	43,1	50	34,7
5	Saya tetap berlaku baik terhadap orang yang pernah membuat saya marah.	11	7,6	17	11,8	85	59,0	31	21,5
6	Tidak sampai hati menyontek pekerjaan teman karena dia sudah bersusah payah sedangkan saya tinggal menerima hasilnya .	17	11,8	61	42,4	62	43,1	4	2,8
7	Walaupun orang tua memarahi saya tetap berkata sopan terhadap beliau.	6	4,2	12	8,3	59	41,0	67	46,5

**Tabel Lanjutan 4 Distribusi Frekuensi Jawaban Kuesioner Perilaku Agresif
pada Remaja SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta**

No	Pertanyaan	Pertimbangan							
		SS		S		TS		STS	
		f	%	f	%	f	%	f	%
8	Saya memilih membicarakan kebaikan seseorang dari pada keburukan orang lain.	3	21	20	13,9	70	52,8	45	31,3
9	Puas bila telah menempeleng orang yang membuat sakit hati.	9	6,3	26	18,1	71	49,3	38	26,4
10	Memang mengasyikan membuat gambar atau coret-core di dinding, meja atau pintu sekolah.	10	6,9	17	11,8	73	50,7	44	30,6
11	Terhadap orang yang saya benci saya berkata sinis.	9	6,3	28	19,4	80	55,6	27	18,8
12	Puas bila dapat membuat gusar seseorang karena gossip yang saya buat.	5	3,5	13	9,0	69	47,9	57	39,6
13	Saya berusaha menahan perasaan cemburu daripada bertingkal.	5	3,5	28	19,4	72	50	39	27,1
14	Bukan tindakan sportif bila ditantang oleh anak dari sekolah lain kemudian melibatkan teman-teman untuk berkelahi.	18	12,5	40	27,8	53	36,8	33	22,9
15	Merusak barang orang lain ketika marah adalah perbuatan yang selalu saya hindari.	9	6,3	17	11,8	72	50,0	46	31,9
16	Kurang sopan bila memberi julukan yang jelek kepada guru.	18	12,5	28	19,4	48	33,3	50	34,7
17	Menjegal atau mendorong sewaktu bermain adalah hal biasa.	4	2,8	50	34,7	58	40,3	32	22,2
18	Bila sangat jengkel saya menyuruh orang lain untuk menghajar orang itu.	3	2,1	18	12,5	63	43,8	60	41,7
19	Mengalah lebih mudah daripada berkelahi.	11	7,6	16	11,1	64	44,4	53	36,8
20	Mengganggu teman sewaktu jam pelajaran berlangsung merupakan perbuatan yang merugikan	7	4,9	31	21,5	64	44,4	42	29,2
21	Menyapa terlebih dahulu orang yang mendiamkan kita adalah perbuatan terpuji dan saya tidak segan-segan untuk melakukannya.	5	3,5	24	16,7	79	54,9	36	25,0
22	Daripada memanas-manasi yang menyebabkan permusuhan antar teman lebih baik diam.	7	4,9	20	13,9	71	49,3	46	31,9
23	Untuk mempertahankan harga diri berkelahi pun saya jalani.	22	15,3	40	27,8	49	34,0	32	22,2
24	Lega bila telah mengumpat dengan kata-kata kotor pada orang lain yang membuat jengkel.	15	10,5	27	18,8	58	40,3	44	30,6
25	Enak juga menyebut orang dengan nama julukan, misalnya si cerwet atau si pikun.	14	9,7	37	25,7	69	47,9	24	16,7
26	Musyawarah jalan terbaik daripada menggunakan kekerasan fisik untuk menyelesaikan suatu perkara.	14	9,7	20	13,9	59	41,0	51	35,4
27	Saya lebih suka menyelesaikan perkara dengan kekuatan fisik atau berkelahi	10	6,9	22	15,3	68	47,2	44	30,6
28	Merusak barang orang lain sewaktu marah adalah perbuatan yang selalu saya hindari .	9	6,3	22	15,3	58	40,3	55	38,2
29	Hal yang biasa jika mempengaruhi teman untuk mengucilkan orang yang saya benci.	13	9,0	17	11,8	76	52,8	38	26,4

Sumber: data primer diolah 2017

Distribusi frekuensi jawaban kuesioner perilaku agresif pada remaja SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta dapat dilihat di tabel 4. Berdasarkan

table 4 dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi jawaban kuesioner perilaku agresif untuk hasil jawaban indikator agresif fisik langsung terdiri atas item

pertanyaan nomor 1, 9, 17, 23, 27, 5, 13, 19, 26, 28. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 5 sebanyak 85 siswa (59,0%). Indikator agresif fisik tidak langsung terdiri atas item pertanyaan nomor 2, 10, 18, 6, 14, 20. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 10 sebanyak 73 siswa (50,7%). Indikator agresif verbal langsung terdiri atas item pertanyaan nomor 3, 11, 24, 7, 15, 21. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 11 sebanyak 80 siswa (55,6%). Indikator agresif verbal tidak langsung terdiri atas item pertanyaan nomor 4, 12,

25, 29, 8, 16, 22. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 22 sebanyak 71 siswa (49,3%). Terdapat pada item nomor 10 sebanyak 73 siswa (50,7%). Indikator agresif verbal langsung terdiri atas item pertanyaan nomor 3, 11, 24, 7, 15, 21. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 11 sebanyak 80 siswa (55,6%). Indikator agresif verbal tidak langsung terdiri atas item pertanyaan nomor 4, 12, 25, 29, 8, 16, 22. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 22 sebanyak 71 siswa (49,3%).

Tabel 5 Distribusi Perilaku Agresif pada Remaja Kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta

Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
Agresif tinggi	1	7
Agresif sedang	43	29,9
Agresif rendah	100	69,4
Total	144	100

Sumber: data primer diolah, 2017

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa distribusi perilaku agresif remaja kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, menunjukkan bahwa perilaku agresif terbanyak adalah kategori rendah sebanyak 100 siswa (69,4%) dan untuk perilaku agresif yang paling sedikit adalah kategori perilaku agresif tinggi sebanyak 1 siswa (7%). Hal ini dikarenakan ada peraturan tata tertib

sekolah yang menyatakan bahwa jika siswa berkelahi atau melakukan tindakan yang melanggar tata tertib sekolah akan mendapatkan skor dari guru BP dan jika sudah melewati batas akan dipanggil orangtuanya, sehingga siswa dapat lebih mengontrol perilakunya. Hal ini juga dimungkinkan karena lingkungan atau sosialisasi remaja dengan teman temannya saling mengingatkan untuk tidak melakukan hal yang kurang baik.

Tabel 6 Tabulasi Silang Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

		Perilaku agresif						Total	
		Tinggi		Sedang		Rendah		F	%
Frekuensi		F	%	F	%	F	%		
bermain game online	Tinggi	0	0.0	9	6.2	7	4.9	16	11.1
	Sedang	0	0.0	5	3.5	8	5.6	13	9.0
	Rendah	1	0.7	29	20.1	85	59.0	115	79.9
Total		1	0.7	43	29.9	100	69.4	144	100.0

Sumber: data primer diolah, 2017

Berdasarkan 11Tabel 6 menunjukkan bahwa dari hasil tabulasi silang responden yang frekuensi bermain *game online* tinggi dengan perilaku agresif tinggi sebanyak 0 siswa (0.0%), frekuensi bermain *game online* tinggi dengan dengan perilaku agresif sedang sebanyak 9 siswa

(6.2%), frekuensi bermain *game online* tinggi dengan perilaku agresif rendah sebanyak 7 siswa (4.9%). Frekuensi bermain *game online* tinggi dengan perilaku agresif rendah sebanyak 7 siswa (4.9%).

Tabel 7 Hasil Uji Kendall's Tau Frekuensi Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif

Kelompok	N	Sig. (2-tailed)	Nilai P
Perilaku agresif	144	,066	0,066
Game online	144		

Sumber: data primer diolah: 2017

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa dari hasil uji statistik menggunakan koefisien uji *Chi-square* nilai $p > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, uji *chi-square* tidak ada koefisien, sehingga dapat diambil simpulan tidak ada hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Hal ini dikarenakan ada peraturan tata tertib sekolah yang menyatakan bahwa jika siswa berkelahi atau melakukan tindakan yang melanggar tata tertib sekolah akan mendapatkan skor dari guru BP dan jika sudah melewati batas maka dipanggil orangtuanya, sehingga siswa dapat lebih mengontrol perilakunya. Hal ini juga di mungkinkan karena lingkungan atau sosialisasi remaja dengan teman temannya saling mengingatkan untuk tidak melakukan hal yang kurang baik. Mayoritas siswa-siswi SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta beragama Islam, agama yang melarang bersikap kasar, bertengkar dan mewajibkan bersikap lemah lembut. Frekuensi bermain *game online* rendah sebanyak 1 siswa (0.7%) dengan perilaku agresif tinggi sebanyak 1 siswa (0.7%) hal ini dikarenakan kurangnya

pengawasan orangtua akibat korban *broken home* sehingga anak mencari perhatian dengan berperilaku yang merugikan orang lain , frekuensi bermain *game online* rendah dengan perilaku agresif rendah sebanyak 85 siswa (59.0%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa frekuensi bermain *game online* tinggi belum tentu dapat mempengaruhi perilaku agresif remaja.

PEMBAHASAN

Frekuensi bermain *game online*

Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa distribusi frekuensi bermain *game online* remaja usia 15-18 tahun bahwa siswa yang bermain *game online* dengan kategori tinggi sebanyak 16 siswa (11.1%), dengan kategori sedang sebanyak 13 siswa (9%) dan dengan kategori rendah sebanyak 115 siswa (79%). Sehingga berdasarkan hal tersebut, frekuensi bermain *game online* pada penelitian ini termasuk rendah. Hal ini karena ada beberapa faktor menurut Suhaimi, 2006 (dalam Reni, 2010) yang menyatakan bahwa remaja bermain *game online* bukan menjadi salah satu faktor penyebab remaja menjadi agresif, akan tetapi remaja dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan tabel 2 dapat dijelaskan kuesioner frekuensi bermain *game online* terdiri dari 14 item

pertanyaan yang terdiri dari 3 indikator yaitu kegemaran bermain *game online*, kebiasaan bermain *game online*, waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, pada indikator kegemaran bermain *game online* terdiri atas item pertanyaan nomor 1, 2, 13, 14. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 2 yaitu “saya bolos sekolah untuk bermain *game online* di tempat yang tersedia fasilitas *game*” dengan jawaban tidak pernah yaitu sebesar 118 siswa (81,9%). Pada penelitian ini dihasilkan bahwa siswa siswi SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta sebagian besar remaja “tidak pernah” menggemari *game online* secara berlebihan. Hal ini sesuai dengan teori Erlinda (dalam Kompas, 2014) mengatakan bahwa pengawasan orangtua terhadap anak yang bermain *game online* sangat diperlukan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Ardanareswari (2013) yang menyatakan permainan *game online* paling banyak dikonsumsi oleh pelajar. Bahkan beberapa dari mereka nampak membolos sekolah untuk bermain *game online*.

Indikator kebiasaan bermain *game online* terdiri atas item pertanyaan nomor 3, 5, 7, 9. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 5 yaitu “di sore hari atau setelah tidur siang saya suka bermain *game online* di rumah maupun di warung internet” dengan jawaban “tidak pernah” yaitu sebesar 88 siswa (61,1%). Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar siswa tidak bermain *game online* di rumah atau di warung internet pada sore hari atau setelah tidur siang. Hal itu disebabkan karena frekuensi bermain *game online* rendah sebanyak 115 siswa (79%). Hal tersebut juga diperkuat oleh penelitian Saidah (2014) yang menjelaskan bahwa kebanyakan remaja bermain *game online* pada siang hari atau malam hari karena pada pagi hari mereka melakukan aktivitas sekolah kecuali hari libur.

Indikator waktu yang digunakan untuk bermain *game online* terdiri atas item pertanyaan nomor 4, 6, 8, 10, 11, 12. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 12 yaitu “waktu libur sekolah, berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dimalam hari” dengan jawaban “tidak pernah” yaitu sebesar 92 siswa (63,9%). Hal ini berbanding terbalik dengan penelitian Saidah (2014) yaitu bahwa hari minggu adalah hari paling lama bagi remaja untuk menggunakan *game online* karena hari tersebut adalah hari libur sehingga mereka memiliki banyak waktu luang untuk bermain *game online* pada siang hari atau malam hari karena pada pagi hari mereka melakukan aktivitas sekolah kecuali hari libur.

Perilaku Agresif

Perilaku agresif pada remaja berdasarkan pada tabel 5 dapat dijelaskan bahwa distribusi perilaku agresif remaja usia 15-18 tahun di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta bahwa siswa yang berperilaku agresif “tinggi” terdapat 1 siswa (7%), perilaku agresif “sedang” terdapat 43 siswa (29,9%) dan perilaku agresif remaja “rendah” terdapat 100 siswa (69,4%).

Perilaku agresif remaja menunjukkan hasil penelitian rendah dikarenakan terdapat faktor lain yaitu faktor budaya lingkungan tempat tinggal remaja yang menganut budaya Jawa yang masih kental di masyarakat. Masyarakat Jawa yang mayoritas menganut ajaran agama Islam hingga saat ini belum bisa meninggalkan tradisi dan budaya Jawanya. Suhaimi (2006) dalam Reni (2010). Di antara tradisi dan budaya ini yang masih sangat dijunjung tinggi oleh masyarakat Jawa salah satunya saling mengutamakan cinta kasih sebagai landasan pokok hubungan antara manusia dan tutur bahasa yang sopan, faktor kebudayaan Islam yang kuat akan menjadikan lingkungan yang agamis dan juga dapat berpengaruh baik

bagi perilaku remaja. Selain itu, orang tua yang memiliki agama yang sangat kuat maka akan selalu membekali dan membentengi anak-anaknya dengan ilmu agama. Sehingga, anak-anak yang memiliki pendidikan agama yang sangat kuat maka anak dapat mengontrol dirinya untuk tidak berperilaku agresif dan anak dapat membalasnya dengan rasa kasih sayang.

Berdasarkan tabel 4 dapat dijelaskan kuesioer perilaku agresif terdiri dari 29 item pertanyaan yang terdiri dari 4 indikator yaitu agresif fisik langsung, agresif fisik tidak langsung, agresif verbal langsung, agresif verbal tidak langsung. Pada indikator agresif fisik langsung terdiri atas item pertanyaan nomor 1, 9, 17, 23, 27, 5, 13, 19, 26, 28. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 5 yaitu “saya tetap berlaku baik terhadap orang yang pernah membuat saya marah” dengan jawaban “tidak sesuai” yaitu sebesar 85 siswa (59,0%). Hal ini sejalan dengan penelitian Faizan (2014) yang menyatakan fenomena yang terjadi pada masyarakat kita sangat beraneka ragam yang mempunyai pola hidup yang berbeda dan pola asuh yang berbeda. Karena setiap individu mempunyai karakter yang berbeda, seperti dalam kasus yang diakibatkan remaja saat ini banyak seperti yang kita tahu adalah tawuran, menghina orang, tidak hormat lagi pada orang dewasa, dan melakukan tindak pidana yang merugikan orang lain, khususnya di masyarakat. Remaja yang baru mengenal jati dirinya sangat membutuhkan teman yang banyak untuk melakukan hal-hal yang mungkin bisa merugikan orang lain seperti tindakan yang membuat orang lain merasa dirugikan, dan juga banyak remaja yang mempunyai agresivitas tinggi.

Indikator agresif fisik tidak langsung terdiri atas item pertanyaan nomor 2, 10, 18, 6, 14, 20. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 10 yaitu “memang mengasyikan membuat

gambar atau coret-coret di dinding, meja atau pintu sekolah” dengan jawaban “tidak sesuai” yaitu sebanyak 73 siswa (50,7%). Hal ini tidak sejalan dengan penelitian Yosi dan Yusri (2013) yang mengatakan permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah terdapat beberapa siswa di sekolah yang secara sengaja berperilaku agresif seperti merusak benda milik sekolah dan milik teman-temannya, sehingga menyebabkan rusaknya benda milik sekolah dan milik teman-temannya. Hal ini dapat terjadi karena SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta menerapkan peraturan tata tertib sekolah yang menyatakan bahwa jika siswa merusak benda milik sekolah atau melakukan tindakan yang melanggar tata tertib sekolah akan mendapatkan skor dari guru BP dan jika melewati batas akan mendapatkan sanksi berupa panggilan kepada orangtua atau wali siswa, sehingga siswa dapat lebih mengontrol perilakunya.

Indikator agresif verbal langsung terdiri atas item pertanyaan nomor 3, 11, 24, 7, 15, 21. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 11 yaitu “terhadap orang yang saya benci saya berkata sinis” dengan jawaban “tidak sesuai” yaitu sebanyak 80 siswa (55,6%). Hal ini tidak sejalan dengan penelitian Yosi dan Yusri (2013) yang menyatakan bahwa permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah terdapat beberapa siswa di sekolah yang secara sengaja berperilaku agresif seperti berkata kasar dan menghina sehingga menyebabkan sakit hati bagi siswa yang dihina. Hal ini dapat terjadi karena SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta yang merupakan sekolah Islami sangat menjunjung tinggi nilai Islami sehingga siswa di sekolah di didik untuk menjaga perilaku dan perkataan sesuai dengan nilai Islami yaitu berkata lembut dan sopan sehingga sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka tidak berkata sinis terhadap orang yang dibenci.

Indikator agresif verbal tidak langsung terdiri atas item pertanyaan nomor 4, 12, 25, 29, 8, 16, 22. Kategori tertinggi terdapat pada item nomor 22 yaitu “daripada memanas-manasi yang menyebabkan permusuhan antar teman lebih baik diam” dengan jawaban “tidak sesuai” yaitu sebanyak 71 siswa (49,3%). Hal ini sejalan dengan penelitian Dwi dan Andik (2012) yang mengatakan gejala emosi remaja yang menggebu-gebu membuat emosi dalam diri tidak terkontrol. Hal ini sering berdampak dan berujung pada kekerasan atau tawuran. Amarah atau emosi yang tidak terkontrol yang timbul secara alami dari dalam diri masing-masing remaja. Remaja berfikir masih terlalu dini untuk bertengkar sendirian, maka remaja mengajak teman temannya, sehingga yang terjadi bukanlah perilaku agresif dari pribadi, melainkan secara kelompok.

Simpulan

1. Frekuensi bermain *game online* siswa SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta adalah frekuensi bermain *game online* tinggi sebanyak 11%, perilaku bermain *game online* sedang sebanyak 9% dan perilaku bermain *game online* rendah sebanyak 79%.
2. Perilaku agresif siswa siswi di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta adalah perilaku agresif tinggi sebanyak 7%, perilaku agresif sedang sebanyak 29,9% dan perilaku agresif rendah sebanyak 64,4%.
3. Tidak ada hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

Saran

1. Bagi guru SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta
Sebaiknya mempertahankan dan meningkatkan kegiatan positif yang telah di adakan sekolah misal pendidikan pramuka, rohis, futsal, teknik seni baca Al-Qur'an.

2. Bagi orang tua

Agar orang tua selalu memantau anak dan mengatur waktu saat anak bermain *game online*, orang tua dapat lebih mengawasi anaknya dalam hal pendidikan seperti, membuat kesepakatan atau perjanjian dengan anak, agar dapat mengarahkan dengan baik dan tanpa rasa tertekan, dan menjalin kerjasama yang baik dalam menjalani tanggungjawab waktu yang telah di tetapkan, dan orangtua mendukung anak kegiatan positive.

3. Bagi remaja

Sebaiknya remaja yang bermain *game online* melakukan kegiatan positif baik di lingkungan masyarakat maupun di sekolah seperti mengikuti cabang olahraga maupun sebagainya yang lebih bermanfaat.

4. Bagi profesi keperawatan

Perawat juga dapat mengetahui perkembangan perilaku remaja usia 15-18 tahun yang baik dan sesuai dengan perkembangan usia.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Sebaiknya menambahkan variabel penelitian yang lain, dimana kemungkinan adanya faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku agresif remaja seperti faktor kekerasan, terlalu dimanja, pola asuh orang tua, lingkungan dan teman sebaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto-Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Baskoro, R. (2015). *Game Online Indonesia Tahun 2014* : Ikhtisar dan Infografis.
- Dwi., Andik. (2010). *Kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual dan agresivitas pada remaja*. Diakses pada tanggal 21 april 2017. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=253777&val=6847&title=Konformitas%20Teman>

%20Sebaya,%20Konsep%20Diri%
20dan%20Kenakalan%20Remaja

Faizan, I, M (2014) *Hubungan pola asuh orangtua dengan kejadian perilaku agresif pada remaja di SMP III Bawean kecamatan Bandungan kabupaten Semarang*. Diakses pada tanggal; 30 april 2017 <http://perpusnwu.web.id/karyailmi/ah/documents/3543.pdf>

Panjaitan, R. D. A. (2014) *Hubungan Antara Frekuensi Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Anak Kelas IV dan V di SD N Karangrejo Yogyakarta*. Skripsi STIKES 'Aisyiyah Yogyakarta.

Reni. S. (2010) *Konseling Islami Terhadap Perilaku Agresif Siswa SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Diakses tanggal 23 februari 2016. <http://digilib.uinsuka.ac.id/5113/1/BAB%20I,IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>.

Santrock, J.W. (2007a). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Alih bahasa, Shinto B. Adelar; Sherly Saragih. Jakarta : Erlangga.

Sarwono, S. W. & Eko, A. M. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.

Sugiyono (2010). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sumiati.,Dinarti.,Nurhaeni.,H. , & Aryani. (2009) *Kesehatan Jiwa Remaja dan Konseling*. Jakarta: Trans Info Media.

Trisnawati, J., Nauli, F.A. , & Agrina. (2014). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja Di SMK Negeri 2 Pekanbaru*. *Jurnal Ilmu Keperawatan*.

Trisnawati, E. (2010). *Hubungan Antara Frekuensi Bermain Video Game Jenis Kekerasan Dengan Kecenderungan Agresi Pada Siswa SMK Ttiguna Utama Ciputat*

Tahun 2010. Diakses tanggal 29 Mei 2017.

Yoshi, yusri (2013). *Studi tentang perilaku agresif siswa di sekolah* diakses pada tanggal 25 maret 2017.

<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=24897&val=1533>.